



Umění nových médií

Videopostprodukce

Za zvukem a obrazem je prostor vyplněn významy, záměry a idejemi v proudu představivosti. Je konstruován, recyklován či samplován pomocí dat, která do hájemství řádu, ale i zdánlivé anarchie uvádí příslušný program.

Text: Text: Jan Miškov, jan.miskov@centrum.cz

V době, kdy je postprodukční prostředí úzce spjato s multiformátovým světem, zahrnujícím bezpočet kvalitativně odlišných kodeků a plug-inů, a kdy volba programu přímo ovlivňuje vzhled výsledného díla, je logické zabývat se otázkou postprodukce digitálního videa v kontextu nových médií. Jak vývoj softwaru v poslední dekádě změnil tvář manipulované vizuality, jak ovlivnil jazyk, kterým promlouvá televize, film, reklama i hudba? A kdo se podílí na této kulturní evoluci skrze virtuální štětec digitálního věku? Nový způsob sebevyjádření se zrodil z nenápadnosti, ale nyní odhaluje svou pravou podstatu a naopak nebývale nápadný potenciál.

Pohyblivé obrazy

Pod pojmem videopostprodukce si můžeme představit jakoukoliv práci s natočeným a sestříhaným materiálem, který opatříme zvukem, hudbou a speciálními efekty. Vychá-

zejme z předpokladu, že práce s videem se netýká jen filmové postprodukce, které jsme se již důkladně věnovali, ať už se jednalo o scény generované počítačem, nebo o kompletní snímky, za jejichž vznikem stály serverové farmy. Směr, kterým se filmový průmysl ubírá, je zřejmý. Dočkáme se titulů jako Cars, Shrek 3 nebo Final Fantasy VII: Advent Children... Tentokrát se však soustředíme na uplatnění videopostprodukce v takových oblastech, jakými jsou hudební klipy, potažmo vídžejing, reklamní spoty, znělky a především v televizi, webdesignu, flashové animace, prezentace, titulky, ale také divadelní projekce, galerijní instalace a videoart.

After Effects 7.0

K videopostprodukci slouží řada programů. Každý svou specifičností ovlivňuje výstup, přímo se dotýká vizuální expresivity – takový výběr softwaru nejen otevírá řadu možností

INFO

Autoři a jejich tvorba

www.underconstruction.cz
ne-o.co.uk
www.hardstaff.jp
www.director-file.com
www.richardfenwick.com
www.shynola.com
www.rsafilms.co.uk
www.audiobullys.co.uk
www.thefwa.com
theronin.co.uk
www.stashmedia.tv

Výstavy, festivaly, instalace...

www.kultureflash.net
dumb.cz/frisbee
www.e-mental.com
www.aec.at
www.onedotzero.com
www.res.com

After Effects – praktické rady

www.motionscript.com
forums.creativecow.net

→ pro tvůrce, ale svým způsobem jeho výraz svazuje, udává mu směr, kterého by si autor videa, animace či spotu měl být již na počátku své činnosti vědom. Program After Effects 7.0 některé neduhy předchozích verzí kompenzuje, samozřejmě však existují alternativní produkty, jako např. Nuke, Shake a Realviz. K demonstraci jsem si After Effects vybral proto, že tento program je velmi dobře integrován s řadou rozšířených programů firmy Adobe, jako např. s programy Photoshop, Illustrator a Premiere, které také tvoří nezbytnou součást postprodukčního procesu z hlediska přípravy vrstev a střihu.

Zmíněnou evoluci při vytváření pohyblivé 2D a 3D grafiky a vizuálních efektů představuje např. přehlednější uživatelské rozhraní s možností ukotvit a seskupit nástroje podle libosti, uživatel má možnost exportovat kompozice přímo do Premiere Pro bez nutnosti předchozího renderování nebo je exportovat do formátu Flash Video. Zdokonalená spolupráce s rozhraním OpenGL 2.0 zajišťuje rychlejší výkon, kompozice lze sledovat i renderovat v reálném čase díky inteligentnímu prohlížení prostřednictvím RAM s vyrovnávací pamětí na disku. A i přesto, že program After Effects je robustní, jeho potenciální těžkopádnost je s příchodem moderních počítačů postupně relativizována; to se týká hlavně výkonu v HD nebo 2k rozlišení.

Maskování a klíčování

Podstatným vylepšením jsou maskovací nástroje s možností automatického trasování a s použitím masek RotoBézier. Takto můžete masky lehce editovat, animovat a snadno vytvářet měkké přechody, protože nechybí nástroje pro korekci a podporu 32bitových barev s vysokým dynamickým rozsahem (HDR), čímž program umožňuje sladit chování barev a světla, aby se dosáhlo realističtějšího dojmu z mnohvrstevných kompozic (třeba při klíčování se zelenými nebo modrými maskami). Grafický křivkový editor usnadňuje kontrolu jednotlivých keyframů animace a synchronizaci animovaných vlastností přes jednotlivé vrstvy. Program After Effects počítá s nezávislostí na rozlišení a s možností postrenderovat i renderovat více kompozic do

různých formátů současně (pro potřeby takřka libovolného média).

Vykreslování 2D a 3D prostoru je svižné i za použití více kamer, světel a prolínajících se vrstev importovaných třeba z Photoshopu. Rozšířená podpora OpenGL 2.0 se projevuje v pokročilých vizuálních efektech rozostření, v korekci barev, v deformaci vrstev a v simulaci mraků a kouře, v prolínání, vyhlazování, stínování apod. Program After Effects obsahuje velké množství přednastavených efektů

a animací přechodů, pozadí či textu. Přes vektory pohybu manipuluje program s časem, zpomaluje i zrychluje záběr s hladkými nebo ostrými výsledky. Každý takový program by měl autora co nejméně omezovat v tom, co chce vytvořit, a pomoci mu k tomu, aby se jeho vize zrodila bez kompromisů.

Průkopníci své doby

Nová média produkují velké množství více či méně kvalitního materiálu a z řad oněch ima- →

VJ

Slovo VJ neboli „veejay“ (od video jockey; analogicky s disc jockey, DJ či „deejay“) pochází z raných osmdesátých let. Označovalo tehdejší neotřelou mladou generaci, která uvedla videoklipy zejména na hudebním kanále MTV. Původně měla představovat širokou škálu hudebního vkusu a osobních preferencí diváků, časem se její zástupci ve svém oboru proslavili. Vlastně nebyli ničím víc než moderátory ve vysílání, ale jak popularita MTV rostla, začali dělat víc než pouze uvádět videoklipy. Stali se z nich hudební novináři a ve vlastních televizních show zpovídali hvězdy.

Ve smyslu tohoto článku však termín VJ reprezentuje umělce pracující s videem, kteří při vystoupení vytváří obrazový doprovod k hudbě. Mají blíže právě k hudebníkům než k diskžokejům, od nichž je odvozováno jejich pojmenování. Míchají a vrství nejrůznější efekty, smyčky (loopy) a animace přímo k hudbě, záleží na tempu (bpm), délce smyček, způsobu jejich užití a na struktuře skladby. V posledních letech dělají výrobci hudebních nástrojů speciální vybavení pro tzv. vídžejing. S evolucí počítačů vznikají specifické programy i analogová zařízení umožňující snadněji přistupovat k umělecké formě a k jejímu vyjádření. Tito lidé se schází a prezentují své sety na světových akcích, jako je AVIT a Optronica, sdružují se pod vlastní labely a jejich tvorbě se věnuje relevantní literatura. U nás v dubnu minulého roku proběhlo vcelku ojedinělé setkání na toto téma, a to setkání s názvem VJ More Than DJ. K významným představitelům patří Coldcut, Berlin Labstyle, Giraffentoast, D-Fuse, The Light Surgeons aj.



→ gijnárních autorů, resp. režisérů, výtvarníků, hudebníků, designérů, grafiků a tzv. vizuálních umělců, vzcházejí jména, která svým významem ovlivňují obor jako celek. Jde o studia, skupiny a jednotlivce, jako je např. Chris Cunningham, Bill Viola, Michel Gondry, Johnny Hardstaff, Jake Knight, Shynola, Richard Fenwick, H5, Timo Schaedel, z našich David Možný a Guma Guar.

Režisér a designér Johnny Hardstaff se podepsal třeba pod propagační video Future of Gaming pro Playstation 2 a spolupracoval s britskou kapelou Radiohead,



VIRTUAL SOUL WASTE

V oblasti nových médií patří k našim předním umělcům David Možný. Vystudoval výtvarnou výchovu, má za sebou několik videoinstalací, spolupráci s Národním divadlem v Brně i praxi ve vídžejingu a v současné době je externistou na Fakultě sociálních studií MU, kde přednáší o videopostprodukci. Renomé si získal netradičním klipem Virtual Soul Waste pro hiphopovou kapelu Naše věc: tento klip zvítězil na německém festivalu BitFilm a objevil se i na prestižní londýnské přehlídce OneDotZero. Film je vytvořen z digitalizovaných ofsetových tisků z knih o architektuře 70. let a z knih o údržbě domácnosti. K vizuálnímu ztvárnění krátkého příběhu použil autor jen skener a počítač, čímž svému dílu na ploše dvou a půl minut vtiskl neopakovatelnou atmosféru („no way out“), vycházející z městského prostředí. V nedávné době se prezentoval také na výstavě Frisbee (viz odkazy) spolu s dalšími zástupci současného českého a rumunského videoartu. Kromě Brna se výstava v jiné podobě uskutečnila také v Bukurešti a Amsterdamu.

jeho projekty jsou považovány za klasiku žánru a s jinými si je nespletete. Cunningham pracuje s precizní synchronizací obrazu a zvuku, dělal klip pro Madonnu (Frozen), pro skupinu Leftfield a mimo jiné pro zpěvačku Björk. Stejně jako Hardstaff a další ze jmenovaných se věnoval i reklamám pro firmy z oblasti telekomunikací, videoher, sportu a automobilů. Jake Knight si říká „neo“ a na svých stránkách uvádí, že se ve své práci silně inspirovat černým humorem; stvořil hudební klipy pro Futureshock a pro Chemical Brothers. Richard Fenwick je spojován s kapelou Death in Vegas, získal si pověst režiséra krátkých typografických filmů třeba ze série RND# pro sanfranciskou designérskou společnost. Reflektuje ztrátu soukromí a svobody a dosah technologií na svět. Skupina Shynola je čtve-



řice bývalých spolužáků, studentů ilustrace a filmu. Svůj název odvodila od školní akce věnované přátelům a uskutečněné v jedné londýnské galerii. Kromě některých výše zmíněných kapel a firem se postarala také o hudební klip pro hudební skupinu Morcheeba. Bill Viola působí v oblasti videoartu již déle než třicet let. Jeho architektonické videoinstalace využívají nejnovějších technologií, aby diváka obklopilem prostorem zvuku a obrazu. Soustřeďuje se na univerzální lidské zážitky – narození, smrt a odhalování vědomí. Za zmínku stojí i jeho spolupráce se skupinou Nine Inch Nails. Česká trojice Guma Guar by se dala zařadit do tzv. angažovaného umění; používá přímou a jednoduchou vizuální řeč, vlastní hudbu a vídžejing. Inspiraci k politické tvorbě jí byla třeba kauza Czech Tek.

Vysoká rozlišovací schopnost

Všichni tito lidé se svým způsobem snaží, aby veřejnost přehodnotila svůj postoj vůči videu, a proto se snaží ukázat nespočet jeho tváří. Scházejí se na hojně navštěvovaných festivalech a na odborných fórech, kde o své práci promlouvají s ostatními; jde např. o přehlídky Bitfilm a OneDotZero, u nás o festivaly Entermultimediale, Datatransfer a Zoom. Prostředím ovlivňujícím výsledné obrazy jsou těmito tvůrcům masové sdělovací prostředky, internet, galerie, muzea, ulice, festivaly, kina a také divadla, kde projekcemi lze prostor naopak dotvářet.

Vrátíme-li se k předpokladu, že video není film, že nutně nemusí vyprávět zábavný příběh pomocí herců, dialogů a zažitých konvencí, pak to zároveň znamená svobodnější tvůrčí prostředí. Fyzickým médii byly videokazety, klasická CD, dnes harddisk počítače nebo DVD a s příchodem pravého digitálního videa a high-definition rozlišení se změnil nejen technická kvalita, ale i celková forma a výraz. Ať už půjde o Blu-Ray, HD-DVD nebo o holografické disky, vývoj manipulované vizuality má extenzivní charakter. Nicméně je mu vlastní datová struktura, data jsou neměnnými jednotkami informace a výpovědní hodnotou a digitální kamera, fotoaparát, skener a další periferie počítače zase nástrojem a místem, kde se naše realita střetává s virtualitou, v níž je reprezentována a kterou jako nedílnou součást obsahuje. Abyste získali konkrétnější představu, navštivte stránky uvedené v odkazech. Ukázky studentských prací z oblasti videopostprodukce najdete také v DVD příloze. ■ ■ ■